ARRAIANOS

1 LOS PROBLEMAS *o las virtudes*

Los problemas siempre se pueden diferenciar en 2, los propios y los ajenos, los objetivos y los subjetivos. Unos serán heredados que saldrán del estudio pormenorizado del lugar y de sus circunstancias. Los otros serán aquellos intrínsecos a nuestro pensamiento y que, por tanto, tienen algo de propuesta ya que limitan el terreno de juego del proyecto.

En cuanto a los primeros, los heredados, los del lugar, destacan problemas de cohesión, tanto en materia de movilidad como de estética. Se trata de un borde hecho a retales, a parches según fueron surgiendo las necesidades, pero no existe un hilo conductor que cosa las actuaciones realizadas sobre el borde, por lo que existe un collage fruto de la casualidad y no de la causalidad. Además, hay muchas carencias de conexión de este frente fluvial con la Ciudad de Tui, que parece mantenerse al margen de el, dándole la espalda. El río y su rivera está ausentes en el funcionamiento rutinario y diario de la ciudad. Solo se conecta mediante actividades y usos concretos, pero no forma parte del Alma de Tui. De hecho, con el tiempo se ha convertido más en un suburbio, que en un centro de la ciudad, con todas las connotaciones culturales que implican esos dos conceptos. Es como su se hubiesen construidos "rayas" que no se pueden traspasar, fronteras entre la ciudad y el río que ni siquiera los arrianos pueden cruzar.

En cuanto a los segundos, los propios, los que nos planteamos como punto de partida están basados en la eficacia. Como premisa plantearemos una propuesta que no modifique el PXOM, ni sobrepase ninguna otra normativa que afecte al área de intervención, evitando así tortuosos trámites administrativos. ¡Tui no puede esperar!

Además queremos encontrar un sistema de generación proyectual mutable y adaptable, flexible a otras opiniones y circunstancias, para que ante los cambios y adaptaciones, reducciones o ampliaciones que sucederán durante el desarrollo real de la propuesta, la idea no pierda su ser.

Jackson Pollock, Number 23, 1948.

·1· **PASEO GENERAL MOLA**
une la propuesta con la ciudad por medio del Paseo de la Corredera (acceso consolidado)

·0· **LA ALAMEDA**
parque que alberga el Convento y la Iglesia de Santo Domingo en una zona de descanso y paseo aislada, frecuentada por parejas. Se corresponde con el final del Paseo de la Corredera (interesa darle valor como punto mirador del río)

CALLE OBISPO LAGO
calle importante por su llegada al Palco de la música con pendiente considerable (de fácil bajada y difícil subida)

·8· **PALCO DE LA MÚSICA**
punto de encuentro y relación en medio del paseo de la Corredera, espacio de paseo y dispersión dentro de la ciudad (posible inicio del paseo fluvial)

·2·

CALLE OBISPO CASTAÑÓN
itinerario no accesible conecta la propuesta con el ayuntamiento y la catedral (importante acceso desde la ciudad vieja)

·6· **CONCELLO**
(punto de referencia en la ciudad vieja)

·3·

·7· **ESCALINATA**
de Plaza de la Estrella como punto de acceso y conexión con la ciudad vieja y como mirador del frente fluvial y fronterizo (oportunidad turística)

·5· **CATEDRAL**
de gran insterés turístico y cultural punto de peregrinación (valor del acceso desde el río)

·4· **CALLE SANZ**
calle de entrada a la ciudad para Peregrinos (conecta a los peregrinos con el paseo fluvial)

·9· **PONTE TRIPES**
área de descanso de caravanas (vinculación con el Regato Cotarel y el área de intervención)

·10· **AVENIDA DE PORTUGAL**
importante vía de acceso rodado desconectada con el río (oportunidad de conexión en la zona del río Cotarel)

LA GASOLINERA
debido a la diferencia de precio respecto a Portugal, produce un aluvión de gente en horas punta, produciendo atascos y retenciones a la salida de Tui (elemento a esquivar)

·11·

·12· **PARADOR**
posición muy alejada del muelle de yates (interesante para la organización funcional de la propuesta)

·13· **CARRETERA A GUARDA**
conecta Tui con A Guarda, O Rosal y resto del Baixo Miño

ADUANAS
punto de control y de recibimiento en Tui, antiguo trasiego de mercancías de contrabando

·14·

·15· **PUENTE INTERNACIONAL**
principal entrada a Tui desde Portugal, acceso peatonal, Camino de Santiago, puente emblemático de la ciudad como respuesta a la sostenibilidad se está electrificando el tramo español en el recorrido Vigo Guzvar - Porto

PLAZA
espacio que actualmente se utiliza para aparcamiento de vehículos de forma descontrolada

PLAYA FLUVIAL
pequeña playa fluvial invadida por la vegetación (prácticamente no tiene uso)

PARQUE ENFADADO
plaza dividiva en dos niveles. La parte alta es aparcamiento y no disfruta de las vistas por los árboles de la planta baja. El parque se conecta a la ciudad por una vía de poco uso.

PANTALANES
distintas zonas de amarre desvinculadas entre si y de las partes de la ciudad más adecuadas para su localización

TEATRO
teatro Principal de Tui (1844) considerado Bien de Interés Cultural (con espacio urbano delantero de gran interés y en estado ruinoso)

REGATO COTAREL
afluente donde se vierte la depuradora (márgenes muy poco tratados)

BORDE LITORAL
camino interrumpido (falta de unión entre zonas de interés no existe vinculación con la Ecopista (Valença-Salvatierra))

CLUB DE KAYAK Y REMO
de las zonas más usadas y poco valoradas (el pantalán se usa en ocasiones como zona de baño debido a la carencia de areas habilitadas para este uso en la ciudad)

BOSQUE AUTÓCTONO
(propuesta a conservar)

SENDERO
sendero de tierra estrangulado que sirve de entrada del Camino de Santiago y salva un gran desnivel respecto al puente Internacional. (de gran interés para la propuesta, ya que es el acceso al paseo fluvial desde Portugal)

ARRAIANOS

2 LAS SOLUCIONES *o la propuesta*

Michael Heizer, Circular Surface, Planar Displacement Drawing, 1969.
(photograph © Gianfranco Gorgoni)

Los arraianos son aquellos que habitan la raya, la frontera o el límite. Habitar el límite significa que a veces estás de un lado y a veces de otro, sin que eso modifique quién eres. Este es el juego planteado en la propuesta, pero entendiendo como límite no solo el río, sino también la ciudad de Tui.

Por un lado el río Miño, imponente, ancho, tranquilo. A veces entraremos en el, y a veces nos alejaremos. A veces podremos tocar el agua, y otras veces la vislumbraremos a través de la vegetación. Idas y venidas que dan carácter al espacio, y lo cualifican. No es un camino encorsetado y lineal sino libre, como si navegásemos por un río pétreo.

Por el otro la ciudad de Tui, levantada, rocosa, retorcida. A veces la tendremos que tapar, otras valorar. A veces conectar y las menos desconectar. Otras veces tenemos que esquivar y otras arrasar con el respeto del que sabe que hace lo correcto.

Todo esto con una geometría, siempre la geometría, que le es natural al río. "Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mente." decía Ludwig Wittgenstein. El agua todo lo redondea, todo lo pule y alisa, todo lo suaviza. Ondea. Su potente tranquilidad utiliza el tiempo como herramienta para someter el paisaje a su curvatura.

En la propuesta aparece el círculo y la circunferencia, el canto rodado y el meandro, la gota y la corriente de agua, lo estático y lo fluido, como juego geométrico que dibuja la desdibujada línea fluvial y como elemento que tranquiliza la ciudad angulosa y retorcida.

Esta forma ofrece nuevas posibilidades de uso, o ordena algo que ya funciona. A través de la geometría se ordena y organiza el espacio entre la ciudad y el río diluyendo sus límites. Las manzanas y calles rectas y angulosas del núcleo urbano comienzan a curvarse y a difuminarse cuando se aproximan al río, hasta integrarse en el paisaje y formar parte de él. Esta geometría está presente en una escala lejana, donde se obtiene una visión de conjunto de la propuesta y ofrece una imagen clara al arrianano que quiere cruzar la línea.

Es a través de una escala más próxima, más humana, cuando vamos viendo los fragmentos de la realidad y donde la forma del proyecto es percibida con su materialidad, la tierra, la piedra, el agua… donde el arriano aún a pesar de su sentido quiere quedarse de este lado, en casa, en Tui.

CAFETERÍA
se mantiene la cafetería para los días de fiesta

PLAZA DURA
espacio pensado para el desarrollo del mercado o de las fiestas

CHIRINGUITO
para los que no quieren tomar el sol

APARCAMIENTO
coches castigados contra el muro

JARDÍN
siesta a la sombra

PLAYA

APARCAMIENTO DE BICICLETAS

JARDÍN

ZONA DE BAÑO
espacio para el baño acondicionado con playa, piscinas , vestuarios y cafetería

CAFETERÍA Y VESTUARIOS

ESCALINATA
continuidad para conectar el teatro con la propuesta

ESPIGÓN

PARQUE DE JUEGOS

CRUCEIRO

MIRADORES
aprovecha el desnivel del terreno para generar un punto de observación del paisaje

PISCINAS
rellenas con el agua del río

JARDÍN

BARCOS Y KAYAK
disfrutar del curso del río

GRADA

PISTA DEPORTIVA

PANTALANES
se desplaza el muelle deportivo, para vincularlo con el área del parador, el club de remo y el kayak.
Se le añade una cafetería y un club náutico que controla el acceso al muelle.

MUELLE DEPORTIVO

CLUB NÁUTICO Y CAFETERÍA

ROSA VIENTOS Y DECLINACIÓN MAGNÉTICA

JARDÍN DE LOS 9 PUENTES
en torno al regato Cotarel vinculado a la zona de aparcamiento de caravanas y a la Avenida de Portugal.
Fomentando la flora y fauna fluvial.

ESTANQUE

ARENERO

JARDÍN FLUVIAL
con parte de gravera para rebotar en el río

TOPOGRAFÍA CÓNCAVA

JARDÍN DE BIENVENIDA
entrada a la ciudad de Tui desde el país vecino y entrada del Camino de Santigao generando un área de esparcimiento

ZONA DE DESCANSO
hamacas entre árboles

ESCENARIO CIRCULAR

RAMPA DE ACCESO

EMBARCADERO
para el club de remo y kayak

MERENDERO

JARDÍN
recibidor vegetal

JARDÍN
protección vegetal

GRADA
te introduce en el río

PUNTO DE INFORMACIÓN

ARRAIANOS 3

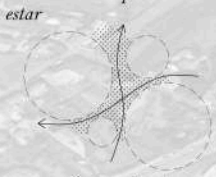
¿POR QUÉ, CÓMO, CUÁNTO?

SISTEMA DE COLONIZACIÓN

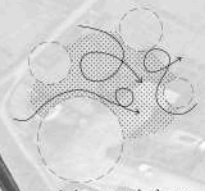
se plantea un sistema mutable, colonizador, más allá de una propuesta formal perfectamente definida

LÓGICA DE LA COLONIZACIÓN

en mecánica de fluidos, se distinguen dos tipos de regimenes, que nos ayudan a formalizar la propuesta uno más acelerado, constreñido, más de paso y otro más distendido para zonas de remanso y estar



régimen laminar (pasos estrechos, rápidos, más velocidad)



régimen turbulento (remansos, descanso)

MATERIALIDAD

buscamos una propuesta que se adapta al entorno, por eso, los materiales que le dan forma serán fáciles de conseguir y trabajar

HIERBA
espacios blandos, bolsas verdes en medio de la propuesta

ADOQUÍN
cubre la mayor parte del suelo pisable, vinculandose a la ciudad por su materialidad así como al país vecino

HORMIGÓN
acepta cualquier forma, nos permite jugar con él y adaptarse al terreno, a la vez que hacer de firme

MADERA
material noble vinculado a las actividades acuáticas, utilizado en los muelles

CANTO RODADO
usados en el borde fluvial, incita al juego y disfrute del río

ARENA
colocada en las zonas de baño natural

¿CUÁNTO QUIERES INVERTIR?

el presupuesto

ya que la propuesta se basa en un sistema de colonización del espacio, no tendría sentido presupuestar unicamente la solución que exponemos en estos paneles, por eso, planteamos la pregunta ¿cuánto quieres invertir? introduciendo así la variable presupuesto en nuestro sistema colonizador

- dinero
+ área de actuación

+ dinero
+ área de actuación

+ dinero
- área de actuación

FRENTE FLUVIAL
1650m

reordenado (muelles, gradas...)

verde (sin modificar)

ÁREA INTERVENCIÓN
90.000m²

blando (verde)

duro (pavimento)

USOS NUEVA ZONA PAVIMENTADA

523m² gradas (se pierden en el río, zona de relax)

1585m² playa (nuevo arenero)

2000m² picnic (mesas)

7500m² verde (recreo, descanso...)

1349m² áreas baño (piscinas de agua del río)

688m² edificaciones (información, cafeterías...)

2023m² embarcaderos (recreativo, barcas...)